LES VOILES DU SOUVENIR

Par Olivier Durand

Parce que le Rêve est un des moteurs de l'humanité...

De la Réalité au Rêve

Au début du troisième millénaire, les savants du Centre Eurox se sont livrés à de nombreuses recherches sur la mort, sur l'immortalité et sur la résistance des matériaux. Plus discrets mais tout aussi géniaux, quelques scientifiques menèrent une série d'expériences sur les rêves, leur interprétation et surtout sur la manière de les provoquer. Ce projet baptisé : les Voiles du Souvenir fut confié au centre moscovien de Translabo. Dans ces terres sauvages et reculées de Sarmatique, l'équipe russe chargée du développement obtint des résultats surprenants, peu avant d'être anéantie par l'holocauste nucléaire.

Plusieurs millénaires après, le résultat de ces recherches dort toujours dans de vieux containers de verre hermétiques. C'est à ces reliques que les aventuriers vont être confrontés dans les prochains jours, bien malgré leur volonté, il faut l'avouer.

Invitation au voyage

Un personnage (choisi au hasard par le Meneur) reçoit une lettre d'un familier. Il peut s'agir de l'oncle qui l'a élevé par exemple. Scientifique accompli, Vladim Srogov s'est retiré en Moscovie pour bénéficier des généreuses subventions accordées aux savants par le Czar. Il habite désormais aux environs de Kerninsburg, dans un petit village portant le nom de Dиociburg.

La missive informe l'aventurier de la naissance récente de la petite Natalya Srogov et Vladim demande à son neveu de le rejoindre en Moscovie pour devenir le parrain de la petite fille. Srogov prend tous les frais afférents au voyage à sa charge. Il conseille aussi à son neveu d'amener des amis avec lui pour qu'ils soient de la fête. C'est là une bonne occasion de visiter le pays qui se présente, en étant nourri et logé aux frais de la princesse.

Chaque Meneur est libre d'organiser le voyage pour la Moscovie. Ce périple dépend tout d'abord de la localisation de départ des aventuriers. Dans tous les cas, ce voyage ne doit pas constituer un trop grand danger, mais il est toujours possible de le rendre périlleux à souhait...

Au village deDiociburg

C'est dans ce petit village sans prétention que vit actuellement la famille Srogov. Natalya la petite dernière est à peine âgée d'un mois et demi. Sa jolie frimousse et ses yeux bleus enjôleurs font déjà la fierté de ses parents.

Vladim accueille les aventuriers et son neveu avec le plus grand enthousiasme. Âgé de 52 ans, il a les cheveux blancs, la peau claire et une fine moustache orne son sympathique visage. C'est une grande âme, un homme intègre et aimable. Pour lui la naissance de Natalya, sa fille unique, est un bouleversement qui va changer sa vie.

Il loge tout le groupe dans sa maison, une villa située un peu en retrait du village. Ce premier contact permet de constater que Srogov a conservé toute sa gentillesse, de même que les liens qui l'unissent à son neveu sont demeurés intacts. Les Pjs vont donc disposer d'une semaine entière pour se reposer de leur voyage et profiter des fastes de la Capitale toute proche. Ils peuvent aussi mettre ce temps à profit pour apprendre à mieux connaître Natalya, Vladim et Ludmilla (son épouse).

Vladim Srogov

FOR 13 **CON** 09 **TAI** 14 **INT** 17 **POU** 13 **DEX** 14 **APP** 14 **PdV** 11 **MD** +1d4
Armure : Sans

Compétences : Écouter 38%, Éloquence 88%, Esquiver 28%, Europe 44%, Évaluer 37%, Hypnose 48%, Moscovien 95%, Maîtrise technologique 86%, Médecine Rudimentaire 63%, Monde Ancien 12%, Monde Naturel 31%, Piloter Dirigeable 72%, Réparer/Concevoir 79%, Sagacité 67%.

Secrets Technologiques : Vladim maîtrise plusieurs secrets technologiques qui sont délibérément laissés à l'appréciation du Meneur.

La cérémonie de baptême et de parrainage doit se dérouler à la fin de la semaine, dans la modeste église de Diociburg. Un prêtre du Vrai Dieu doit célébrer l'événement alors que Vladim a convié plus d'une centaine d'invités pour y assister. La fête se poursuit ensuite dans la villa des Srogov.

Les invités, pour la plupart scientifiques, philosophes, nobles ou bourgeois, appartiennent tous à l'intelligentsia moscovienne. Dans une pareille ambiance, des guerriers peuvent ressentir une certaine gène au regard des sujets lancés par ces grands esprits. Mettez donc vos PJ dans des situations inconfortables. Par exemple, un dénommé Drasyl Thinnef, célèbre philosophe bulgar, s'adresse à eux pour leur demander " Quelle serait à leur avis la forme adoptée par l'âme humaine dans un plan qui serait purement astral ? "
D'un autre côté, un érudit peut échanger des idées passionnantes sur des sujets tels que, la psychologie des mutants ou encore sur les anciennes structures gouvernementales utilisées jusqu'au troisième millénaire ou enfin, sur le Continent disparu de l'Atlantide...

Petit vol de routine

Le lendemain, alors que les aventuriers sont à peine remis de la fête, Srogov les informe qu'il doit de se rendre à Norkigorod dans le but de réaliser les derniers réglages du prototype de dirigeable sur lequel il travaille actuellement. Ce périple représente un aller retour de plus de deux mille kilomètres et comprend une halte de quelques jours à Norkigorod, cité isolée située dans les Steppes de la Sarmatique. Avec une vitesse moyenne de 25 kilomètres heures et environ 16 heures de vol par jours, Srogov espère atteindre son objectif en 3 jours seulement et accomplir son périple complet en une semaine...

Naturellement, le scientifique va proposer aux PJs de l'accompagner pour ce vol d'essai. D'abord pour lui tenir compagnie mais aussi pour offrir aux aventuriers le privilège de voler et de dominer les cieux. En cas de refus, Srogov a toutefois la délicatesse de ne pas insister, auquel cas, le scénario peut s'arrêter là.
En revanche, sa femme Ludmilla insiste lourdement pour que les PJ accompagnent son époux. Elle explique en effet qu'elle n'est pas rassurée de le voir partir seul à bord d'un prototype pour se rendre dans une région aussi désolée et inhospitalière que la Sarmatique...

Le condor laconique

Cet aérostat d'un modèle révolutionnaire, est capable d'atteindre la vitesse surprenante de 25 kilomètres heure. Sa carène renferme plusieurs centaines de ballonnets d'hydrogène destinés à assurer sa sustentation et son dispositif de propulsion fait appel à trois hélices jumelées, montées en triangle sur l'arrière. La cabine de pilotage est très spacieuse et donne sur une quinzaine de chambres luxueuses. A en juger par la qualité de la réalisation, ce modèle est davantage destiné à un usage touristique que militaire. D'après Srogov, le Czar compte employer ce bijou pour combler son ennui abyssal et organiser quelques excursions dans les terres sauvages de Moscovie, avec ses sujets les plus loyaux.

Le Condor Laconique est actuellement entreposé dans un immense hangar construit juste derrière la villa de Vladim.

Une fois tout le monde tombé d'accord, il ne reste plus qu'à organiser les derniers préparatifs et à charger les réserves d'eau et de nourriture. Après une ultime série de vérifications et d'essais, le Condor est prêt à prendre les airs.
Le spectacle est saisissant. Tour à tour, plaines, gorges encaissées, montagnes et plateaux se succèdent sans discontinuer, dans un panorama harmonieux.

Dès lors le Meneur peut pimenter le voyage par des intrigues et des événements annexes dont voici quelques exemples.

- Au début du trajet, le Condor Laconique croise la route d'un dirigeable de guerre escorté par une section de faucons des steppes. Une fois les contrôles d'usage en vol, effectués à dos de faucon par le Capitaine Nafaritch, cette rencontre donne lieu à de cordiales salutations de la part des deux équipages.
- Alors que le dirigeable se faufile entre deux parois rocheuses, l'attention des occupants est attirée par une petite caravane marchande qui zigzague à flanc de paroi. Ces marchands téméraires foulent un tapis de graminées jonchés d'ossements alors que la neige tombe à gros flocons. Soudain, la vue du dirigeable surprend l'attelage de tête qui s'emballe et se précipite dans le vide avant de s'écraser plusieurs centaines de mètres en contrebas. Pour sa part, le conducteur a fini sa chute sur une corniche, située 15 mètres en dessous. Ses deux jambes brisées lui interdisent tout mouvement. Pour lui venir en aide, une solution consiste à tendre une très longue corde (ou à défaut un des filins supportant les ancres) depuis la cabine de pilotage. Il faut ensuite descendre en rappel jusqu'à la corniche, alors que Vladim s'efforce de maintenir son dirigeable en position stationnaire. Une fois sur la corniche, il faut encore stopper l'hémorragie du blessé puis l'encorder et le remonter à ses confrères. Voilà qui promet quelques sueurs froides...
- Alors que tout va pour le mieux, le Condor Laconique est soudain pris d'assaut par un couple de faucons des steppes peu conciliants. Le seul moyen de repousser cette attaque est d'utiliser les fenêtres de l'aérostat pour tirer sur les oiseaux. Pour se débarrasser de ces oiseaux géants, il convient de leur occasionner au moins 10 points de dégâts chacun. Au début de l'attaque, les oiseaux s'en prennent à la carène du Condor Laconique (tir -40% du fait de la distance). Cependant, dès que l'un d'eux est touché, ils changent de cible pour s'attaquer directement aux occupants de la cabine de pilotage...

Les faucons des Steppes

FOR 29 **CON** 15 **TAI** 38 **POU** 11 **DEX** 22 **PdV** 27 **MD** +2d6
Armure : 2 points de plumage
Armes : Coups d'Ailes 37%, dégâts 1d4-1+MD - Coup de Bec 49%, dégâts 1d10 - Serres (x2) 59%, dégâts 1d6+2+MD.

Compétences : Chercher 52%, Esquiver en Vol 57%.

Ces faucons sauvages sont particulièrement coriaces et agressifs. Il s'agit d'un couple réuni pour la courte saison des amours.

A chacune des haltes du Condor, Vladim le stabilise à une cinquantaine de mètres du sol. Il libère ensuite quatre filins d'aciers terminés par des ancres. Celles-ci s'accrochent à tout ce qu'elles rencontrent et permettent au

dirigeable de stationner au même endroit pendant toute une nuit. De cette façon, les passagers sont hors de danger des animaux sauvages et autres mutants qui menacent le quotidien des piétons et des cavaliers. Au petit matin, les ancres sont remontées une à une. Quelquefois, il arrive que certaines soient tellement coincées que le dirigeable est obligé de se poser pour permettre aux occupants de les déloger.

Des passagers clandestins

Ce que Vladim et les aventuriers ignorent, c'est qu'ils ne sont pas seuls à bord du Condor Laconique. En effet, une équipe de mercenaires dirigée par un dénommé Hans Prétorius s'est embarquée clandestinement, peu avant le départ de Diociburg.

Le professeur Hans Prétorius est âgé d'une cinquantaine d'années. Personnage charismatique, son accent guttural prononcé trahit ses origines germaniques. Plutôt bien conservé, ce scientifique affiche son âge avec un certain charme. Son visage sec porte avec élégance un monocle retenu par une fine chaîne d'or.

Hans Pretorius

FOR 13 **CON** 09 **TAI** 14 **INT** 17 **POU** 13 **DEX** 14 **APP** 14 **PdV** 11 **MD** +1d4
Armure : Sans

Compétences : Écouter 38%, Éloquence 88%, Esquiver 28%, Europe 44%, Évaluer 37%, Hypnose 48%, Moscovien 95%, Maîtrise technologique 86%, Médecine Rudimentaire 63%, Monde Ancien 12%, Monde Naturel 31%, Piloter Dirigeable 62%, Réparer/Concevoir 79%, Sagacité 67%.

Secrets Technologiques : Prétorius maîtrise plusieurs secrets technologiques qui sont délibérément laissés à l'appréciation du Meneur.

Très martial dans son comportement et dans ses propos, Prétorius est également un chercheur doué. Docteur en mécanique et en physique des matériaux, il a lui aussi proposé un projet de dirigeable au Czar de Moscovie, mais son invention n'a pas été retenue. Concurrent et adversaire de Srogov de longue date, il a très mal accueilli cet échec et a décidé de se venger.
Ruminant une vengeance, il a mis à profit le voyage d'essai du Condor pour peaufiner son projet machiavélique. Après s'être infiltré dans le dirigeable, il compte le détourner de sa route initiale et le faire s'écraser en Sarmatique pour, au final, éliminer son rival.
Quant aux PJ, Prétorius ne les avait pas prévus au programme des réjouissances mais après tout, ce ne sont que des " détails " annexes. Actuellement, Hans et son équipe sont cachés dans une des soutes à bagages du dirigeable. Depuis le départ, Prétorius utilise une sonde magnétique pour perturber le fonctionnement de la boussole du Condor à l'insu de tous les occupants. Le dirigeable fait actuellement route vers une région particulièrement hostile et désertique de la Sarmatique. Quand il se sera suffisamment éloigné des routes commerciales traditionnelles, Prétorius va faire exploser une série de ballonnets d'hydrogène, provoquant de fait la chute du Condor...

Les mercenaires

Prétorius a engagé une équipe de mercenaires aguerris pour le seconder dans sa tâche. En effet, le professeur n'est pas un combattant et il évite autant que faire se peut de se retrouver dans un affrontement direct. Ils préfèrent de loin laisser ses hommes se charger du sale boulot. Le rôle des mercenaires consiste également à le protéger après la mort de Vladim, lorsqu'il va falloir traverser cette partie de la Sarmatique afin de rejoindre les terres plus clémentes de Bieloscovie.
Le calme, l'assurance et la détermination de ces hommes de mains montrent que ce sont des professionnels qui n'en sont pas à leur première mission.

Adorzac

FOR 18 **CON** 17 **TAI** 13 **INT** 13 **POU** 12 **DEX** 16 **APP** 13 **PdV** 15 **MD** +1d4
Armure : 1d10+4 (Harnois)
Armes : Masse d'armes 83%, dégâts 1d6+2+MD - Bouclier Entier 85%, dégâts 1d4+MD+Repousser - Dague 66%, dégâts 1d4+2+MD - Arbalète 58%, dégâts 2d4+2.

Compétences : Baratin 64%, Déplacement Silencieux 56%, Écouter 71%, Équitation 81%, Esquiver 78%, Marchander 37%, Médecine Rudimentaire 69%, Orientation 74%.

Il y peu à dire sur cet homme discret et courtois, si ce n'est qu'il est le leader formel de ce groupe de mercenaires. Plutôt trapu, Adorzac a un physique quelconque qui passe inaperçu.

Romulf

FOR 07 **CON** 09 **TAI** 13 **INT** 15 **POU** 12 **DEX** 18 **APP** 11 **PdV** 11 **MD** aucun
Armure : 1d6-1 (cuir)
Armes : Poignard * (MD) 92%, dégâts 1d4+2+MD+Poison - Poignard (MG) 74%, dégâts 1d4+2+MD - Dague de Lancer ** 94%, dégâts 1d4+MD+Poison.
** Ce poignard est enduit d'un poison qui augmente les dommages de 1d6 points.*
*** Cette dague est enduite d'un poison qui augmente les dommages de 1d8 points.*

Compétences : Chercher 78%, Crocheter 99%, Déguisement 81%, Déplacement Silencieux 97%, Dissimuler Objet 54%, Écouter 74%, Équitation 47%, Esquiver 71%, Évaluer 72%, Grimper 86%, Marchander 42%, Se cacher 72%.

Fourbe et sournois, Romulf est un homme au passé opaque. Ancien assassin, il est soupçonné avoir balancé toute sa guilde pour sauver sa peau. C'est un homme peu recommandable qui vendrait père et mère pour une poignée de souverains d'argent.

Kestor

FOR 18 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 15 **POU** 14 **DEX** 17 **APP** 12 **PdV** 17 **MD** +1d6
Armure : Cotte de Mailles
Armes : Bâton de Combat (2M) 91%, dégâts 1d8+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 67%, Écouter 85%, Esquiver 69%, Monde Naturel 78%, Orientation 84%, Sentir/Goûter 64%.

Kestor est un pur combattant de mêlée, passé expert dans le maniement du bâton. Ancien louvetier, il a quitté sa retraite pour partir à l'aventure dix ans plus tôt. Redoutable guerrier, il n'achève que rarement ses adversaires (Précisons que ce genre de type est une espèce en voie de disparition : sélection naturelle oblige !). Craint par ses ennemis et respecté par ses alliés, Kestor s'impose comme un maillon indispensable du groupe.

Nachova la Chasseuse

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 10 **INT** 10 **POU** 13 **DEX** 15 **APP** 13 * **PdV** 13 **MD** aucun
Armure : 1d8+2 (plaques)
Armes : Rapière Lourde 77%, dégâts 2d4+2+MD - Arc Composite 87%, dégâts 1d8+2+1/2MD.

Compétences : Amorcer Piège 87%, Chercher 48%, Déplacement Silencieux 75%, Écouter 72%, Esquiver 63%, Monde Naturel 58%, Orientation 77%, Pister 81%, Se Cacher 64%.

** Son charisme serait de 15 si elle prenait davantage soin de son apparence.*

La trentaine, chasseuse de métier, Nachova arbore une blonde chevelure crasseuse et en bataille. Son regard sauvage conjugué à son attitude de louve solitaire la place en retrait de toutes les situations où il faut prendre la parole. Elle a malgré tout un sacré tempérament et n'a peur de rien. Elle possède une impressionnante panoplie de pièges à étaux susceptibles d'occasionner 1d6+6 points de dégâts au niveau des chevilles. Une blessure majeure équivaut dans ce cas à l'amputation du membre considéré.

Sabotage !

C'est au moment le plus favorable que Prétorius met son projet de sabotage à exécution. Si vos PJ se montrent méfiants, n'hésitez pas à utiliser des pilules d'invisibilité.

Peu après l'explosion des ballonnets d'hydrogène, le dirigeable entame une descente vertigineuse que Vladim a la plus grande difficulté à ralentir. D'après Srogov, le sort de son appareil est scellé et le crash est inévitable. Lors de l'impact, effectuez quelques jets de Chance qui en cas d'échec entraînent la perte de 1d4 PdV. Une fois tout le monde sur pieds, Vladim sort du dirigeable pour évaluer les avaries et essayer de comprendre les causes de l'accident. Il avoue ne pas comprendre ce qui s'est passé et pour quelle raison ces ballonnets ont explosé. Il y a plus étrange encore car le Condor Laconique semble avoir dévié de sa route de manière significative. L'appareil se trouve actuellement dans une région non répertoriée. Le scientifique conseille aux PJ de redoubler de vigilance, avouant que la région est hostile et contrôlée par des clans mutants particulièrement agressifs.

Quoi qu'il en soit, la seule possibilité pour repartir et de réparer quelques ballonnets d'hydrogène. Hélas, Vladim manque pour le moment de matériel (notamment de la résine pour colmater les différentes brèches). Il demande donc aux aventuriers de fouiller les alentours et de lui ramener tous les matériaux susceptibles de l'aider dans son travail. Lors de la chute du Condor, nos héros ont juste eu le temps d'apercevoir les ruines brumeuses d'une construction située à quelques centaines de mètres de là. Il est fort possible qu'elles abritent des matériaux pouvant aider Srogov. Dans tous les cas, si les PJ négligent cette piste, c'est Vladim qui leur demande de se rendre sur les lieux pour les explorer...

Le Centre de Recherche de Translabo

Ce vieux bâtiment ovale est entièrement construit en béton. Bien que les portes en acier rouillé soient condamnées, plusieurs impacts de gros calibres ont percé des orifices suffisamment importants pour permettre à des hommes de s'y faufiler.

A l'intérieur règnent les ténèbres. Après s'être lancé dans une exploration en règle, on peut constater que le sol du premier niveau est parsemé d'une mousse épaisse qui a tout rongé sur son passage. En revanche les étages inférieurs semblent avoir bénéficié d'un sort plus clément. Ce grand laboratoire est un vestige délabré dont les origines remontent assurément à une époque antérieure à la Pluie de Feu.

Dès l'instant ou nos héros sont suffisamment éloignés du Condor Laconique, Prétorius et ses hommes (redevenus visibles) entrent en lice. D'abord, ils capturent Vladim puis ils se rendent ensuite dans le Centre avec le professeur ficelé et bâillonné. Pendant ce temps, nos héros ont poursuivi leur exploration. Ils se trouvent précisément dans la réserve où sont entreposés les containers des Voiles du Souvenir (ils sont d'ailleurs peut-être en train de s'interroger sur le contenu des mystérieux flacons !).

A ce moment précis, Prétorius et ses mercenaires font irruption dans la pièce. Hans maintient Srogov captif pendant que ses hommes de main se lancent dans une mêlée chaotique contre les aventuriers. Coup du sort (ou astuce de l'auteur), la bataille qui s'ensuit va voir la destruction d'un des flacons. Peut être est-ce au cours de la mêlée qu'un PJ maladroit va briser un récipient. Autre hypothèse, un mercenaire de Prétorius peut se servir d'un flacon comme d'un banal projectile...

Toujours est-il que l'étrange substance rougeâtre va se répandre dans la pièce en moins de trois secondes. Il s'agit d'un gaz innervant dont l'action est immédiate. Tout le monde est alors victime de l'effet somnifère des Voiles du Souvenir et tombe dans un profond sommeil...

LES VOILES DU SOUVENIR

Élaborées par des chercheurs du Troisième Millénaire, les Voiles du Souvenir ont l'aspect d'une substance rouge fluorescente qui repose actuellement dans une dizaine de cylindres de verre

d'environ deux mètres de haut. Ces tubes sont complètement hermétiques car leur contenu est susceptible de se vaporiser instantanément au moindre contact avec l'air. A ce stade, tout individu plongé dans le rayon d'action de cette brume laiteuse, tombe dans un profond sommeil. Commence alors pour lui le déroulement d'un rêve programmé à partir de faits historiques.

Chacun des flacons du Centre Translabo peut provoquer un rêve différent. D'ailleurs, les cylindres portent tous une petite plaque de cuivre incrustée dans leur socle. Écrite en Vieil Anglais, elle reprend le titre du rêve ou de l'événement historique proposé.

1. **Pizzaor et l'Epire Inca**
2. **Attila, Roi des Huns**
3. **1917 ou les Cendres d'une Guerre Mondiale**
4. **Hiroshima et Nagasaki au Cœur d'un Drame**
5. **Grands Corsaires et Farouches Flibustiers**
6. **Les Démons de l'An Mille**
7. **La Conquête de l'Ouest Américain**
8. **Colomb, un Explorateur Visionnaire**
9. **Rome et ses Rêves de Grandeur**

Il y a très longtemps de cela, les Voiles du Souvenir furent conçues pour améliorer le système scolaire, de manière à faciliter l'enseignement par des méthodes d'apprentissage visuelles, agréables, réalistes et sans risque réels. Les Anciens espéraient ainsi transmettre aux jeunes générations un peu du savoir et des valeurs qui avaient fait la grandeur de leurs aînés. Malheureusement, cette technique révolutionnaire resta à l'état de prototype et ne fut jamais testée à grande échelle : les prémices du Tragique Millénaire ne lui en laissèrent pas le temps...

Les deux derniers millénaires passés dans des flacons de verre ont quelque peu affaibli le potentiel des Voiles du Souvenir. Toutefois, elles restent encore assez virulentes pour permettre à une dizaine de personnes de rêver pour une durée d'environ 24 heures. Et dans un rêve, ce laps de temps peut paraître une éternité...

Sous un Ciel Inconnu

Le principal défaut des Voiles du Souvenir est que pour être efficaces, elles doivent d'abord provoquer une souffrance extrême afin d'effacer toutes les informations contenues dans le cerveau du cobaye.

Les chercheurs de Translabo n'eurent pas le temps d'améliorer leur formule pour adoucir ce phénomène. La sensation éprouvée lors de l'action des Voiles est comparable à la description suivante : " Tout d'abord la victime éprouve une sensation très désagréable, comme si son corps était poussé à faible allure à travers une gélatine râpeuse ayant une texture comparable à celle du papier de verre. Progressivement, la vitesse augmente et le frottement se fait de plus en plus oppressant. La peau du sujet donne l'impression de se réchauffer alors qu'il est de plus en plus difficile de respirer. A terme, la vitesse est si élevée que le cobaye a l'impression que son corps se décompose progressivement. Des lambeaux de peau se détachent avant de se consumer instantanément. Pour finir, les yeux du sujet volent littéralement en éclat, précédant un silence absolu et la fin du calvaire. "

Ces souffrances extrêmes vont permettre aux PJ de passer de la réalité au rêve. Le tube brisé lors de la mêlée n'est autre que le numéro 7 : la Conquête de l'Ouest Américain. Les aventuriers se retrouvent donc en Amérique (et non en Amarekh), aux environs des années 1880. Cette époque sombre et troublée de l'histoire amorce la fin du génocide des peaux rouges et sonne le glas de leurs civilisations.

Nos héros s'éveillent dans une prairie sauvage et verdoyante, animée par une légère brise. Le soleil est haut dans le ciel.

A quelques mètres de là, d'imposantes créatures - des bisons - broutent paisiblement. De la taille d'un cheval, elles sont dotées de grandes collerettes de fourrure brune. Étrangement, le dirigeable est là lui aussi. En parfait état de fonctionnement, toutes les avaries qu'il avait subi ont mystérieusement disparues.

Tout aussi étrange, nos héros sont sans armes ni armures et sont seulement vêtus de vestes de daims à frange, de pantalons et de mocassins. La totalité de ces vêtement sont assemblés d'une manière pour le moins originale : les pièces non cousues sont reliées les unes aux autres par des lanières de daims (à la manière indienne).

Srogov est vêtu de la même manière que les aventuriers. Il est bouleversé par la situation présente et n'a aucune explication rationnelle à fournir. A son sens, il s'agit d'un véritable mystère...

Du très gros gibier

Après avoir laissé votre groupe mariner un peu, organisez la rencontre suivante. Des guerriers Sioux, pistant un troupeau de bisons, ont aperçu " le grand oiseau couché " (le dirigeable). Après s'être approchés discrètement, ils vont encercler les PJ et les forcer à se rendre.

Ces indiens sont une vingtaine de cavaliers. Ils montent leurs chevaux sans selle avec une agilité remarquable. Équipés de carquois, d'arcs de chasse, de lances et de tomahawks, ils sont vêtus de daims, la plupart ayant le torse nu. Leur peau est cuivrée, presque rouge. Pour finir, leurs chevelures arborent des plumes dont le nombre et la beauté semblent représenter la position sociale de l'individu.

Sioux Hunkpapas type

FOR 14 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 13 **POU** 12 **DEX** 14 **APP** 13 **PdV** 14 **MD** +1d4
Armure : Peau de Daim, 1 points
Armes : Arc de Chasse 66%, dégâts 1d6+1+1/2MD - Lance 57%, dégâts 1d10+1+MD - Tomahawk 62%, dégâts 1d6+2+MD.

Compétences : Amorcer Pièges 41%, Chercher 34%, Déplacement Silencieux 49%, Écouter 38%, Équitation 81%, Esquiver 32%, Grimper 44%, Pister 61%, Sauter 28%.

Nos héros vont probablement se rendre (on ne voit pas bien comment ils pourraient faire autrement). Les indiens appartiennent à la tribu des Sioux Hunkpapas. Ils vivent dans les grandes plaines de l'ouest américain. Pour eux, les PJ sont un signe du Grand Esprit : leurs habits identiques, leur présence

inexplicable et l'existence du Grand Oiseau (le dirigeable) sont autant d'indices que leur envoient leurs dieux.

Plusieurs détails troublants devraient éveiller la curiosité des PJ. Premièrement nos héros comprennent parfaitement le dialecte des indiens. Ce phénomène s'explique par le fait que les indiens parlent le même langage qu'eux. En effet, les chercheurs du centre Translabo ont programmé leurs rêves dans ce sens, plutôt que de s'obliger à apprendre des quantités de dialectes disparus. Deuxièmement, la saison à laquelle évoluent les PJ semble être l'été (alors que le début du scénario se situait au printemps). Ce détail est également une volonté des créateurs des Voiles du Souvenir qui ont toujours programmé le déroulement des rêves au cours des saisons les plus clémentes.

Le village de Creek Mountain

Une fois les " présentations " faites, les Sioux vont conduire le groupe jusqu'à leur village. Au passage, les PJ remarquent qu'ils ne sont pas maltraités mais plutôt considérés comme des amis.

Creek Mountain se compose d'une centaine de tipi. Ce sont des habitations étranges, de forme conique, constituées de plusieurs perches plantées dans le sol et recouvertes de peaux de bison jusqu'aux trois quarts de leur hauteur. Ces tentes abritent une centaine de guerriers, près de deux cents squaws et presque autant d'enfants. Les vieillards sont rares dans le village.

A leur arrivée, les PJ sont immédiatement présentés au chef de la tribu : Okayas Dents d'Ours. Auparavant Okayas a écouté le récit de ses guerriers qui lui ont brossé un rapide tableau de la situation. L'histoire du Grand Oiseau (le dirigeable) ne manque pas d'intriguer le chef Sioux, de même que la couleur de peau des PJ et les vêtements qu'ils portent.

Okayas respectent ces nouveaux venus. Il pense qu'ils sont peut-être l'incarnation d'un Grand Esprit, cependant il se demande encore si cet esprit est de nature bénéfique ou maléfique...

Pour l'heure, la préoccupation principale d'Okayas réside dans le fait que Creek Mountain est assailli depuis plus de deux mois par les tuniques bleu de Fort Tox. La situation est de plus en plus préoccupante car les Sioux ont été accrochés et vaincus à plusieurs reprises par les militaires. Devant la gravité des faits, Okayas a tenté plusieurs fois d'entrer en contact avec les Esprits des Bêtes, en mettant à contribution différentes drogues. Il pense que les PJ sont le résultat de sa prière.

Dans tous les cas, Dents d'Ours est plus que lassé de ses défaites répétées faces à la cavalerie des hommes blancs. Il est décidé à contre-attaquer coûte que coûte, même s'il doit pour cela pousser son peuple au sacrifice ultime...

Okayas Dents d'Ours

FOR 15 **CON** 18 **TAI** 15 **INT** 13 **POU** 17 **DEX** 18 **APP** 15 **PdV** 17 **MD** +1d4
Armure : Peau de Daim, 1 points
Armes : Lance 87%, 1d8+1+MD - Arc 97%, 1d8+1 - Tomahawk 92%, 1d6+1+MD - Couteau 76%, 1d4+MD.

Compétences : Amorcer Piège 67%, Chercher 74%, Déplacement Silencieux 98%, Écouter 87%, Éloquence 68%, Équitation 118%, Esquiver 68%, Grimper 48%, Lancer 99%; Médecine Rudimentaire 61%, Monde Naturel 79%, Pister 88%, Sauter 62%, Sentir/Goûter 55%.

Okayas est un homme de principes, droit et valeureux. Il se montre très réaliste quand à l'avenir de son peuple car depuis son plus jeune âge, il a vu les siens reculer constamment devant les prétentions hégémoniques des hommes blancs. Beaucoup des terres de ces ancêtres ne sont plus aujourd'hui que d'immenses exploitations dédiées au sceptre illusoire du pouvoir et de l'argent.

Désormais, Okayas ne lutte plus que par fierté et il s'efforce de dissimuler autant que possible l'issue fatale qu'il entrevoit pour les nations indiennes.

Physiquement, Dents d'Ours est grand, élancé et magnifiquement dessiné. Il arbore une belle chevelure de jais qui encadre son regard sombre. Ses yeux vifs reflètent son agilité quasi animale.

Une semaine au village

A ce stade, les PJ sont libres d'aller et venir dans Creek Mountain. Ils sont considérés comme des invités par les Sioux, même s'ils font l'objet d'une constante surveillance. Si vos joueurs en ressentent le besoin, vous pouvez pimenter leur emploi du temps par des intrigues et des événements annexes dont voici quelques exemples.

- A Creek Mountain, les occupations quotidiennes sont diverses et variées. Par exemple, la traditionnelle chasse au bison se pratique à l'arc. Elle consiste tout d'abord à pister des traces jusqu'à trouver des bisons. Ensuite, une charge en règle (jets d'Équitation applicables) permet de scinder le troupeau et d'isoler les futures proies. Pour finir, des bisons isolés sont affaiblis à l'aide de flèches avant d'être achevés à l'arme blanche. Un détail troublant veut que lors d'une mise à mort les indiens fassent toujours preuve d'un grand respect pour l'animal sacrifié. Leur geste s'apparente plus à un rituel qu'à un simple abattage.

Bison type

FOR 38 **CON** 16 **TAI** 38 **POU** 07 **DEX** 07 **PdV** 27 **MD** +4d6
Armure : 1d4 points de peau
Armes : Charge 30%, dégâts 1d10+MD - Piétinement 55% 2d6+MD.

Compétences : Écouter 45%, Sentir/Goûter 35%.

- A Creek Mountain, il est fréquent que les guerriers se lancent des défis. Afin d'évaluer leurs hôtes, les sioux vont donc les défier. Ces épreuves guerrières consistent parfois à remporter une course de cheval ou encore à s'affronter au tomahawk ou à la lance, au premier sang. Le vainqueur reçoit généralement un lot, ainsi que les acclamations du public.
- Une autre possibilité consiste à ce que les PJ se portent volontaires en tant qu'éclaireurs sur une portion de territoire placée sous le contrôle des tuniques bleu de Fort Tox. C'est là une mission risquée, confiée aux amateurs de sensations fortes. Au menu, quelques escarmouches, des coups de fusils : en deux mots la routine...

- Un très vieil indien du nom d'Aigle Gris est chassé par les siens. Malade et impotent, il est devenu une charge trop importante pour sa famille. Pourtant, il paraît qu'il fut jadis un guerrier renommé. Cependant, les coutumes indiennes sont ainsi faites que seuls les plus forts méritent de vivre. Dès lors, le vieil homme n'a plus qu'à se rendre dans la forêt pour y attendre la mort...
- Un PJ tombe sous le charme d'une jeune squaw. Hélas, s'amouracher d'un rêve peut s'avérer particulièrement douloureux, surtout si après son retour à la réalité, l'aventurier se trouve atteint d'une passion obsessionnelle qui risque de le hanter jusqu'à la fin de ses jours...

Sur le Sentier de la Guerre

A la fin de la semaine, deux guerriers d'une tribu Cheyenne voisine arrivent en catastrophe à Creek Mountain. Grièvement blessés, ces hommes expliquent que leur village vient d'être attaqué par une compagnie de tuniques bleus. Terrifiés, les peaux rouges parlent d'une arme terrible qui a terrassé les plus braves de leurs guerriers et qu'ils décrivent comme une monstres crachant le tonnerre...

Cette situation préoccupante oblige Okayas à réunir immédiatement son conseil de guerre. Il invite les aventuriers à y participer. C'est précisément pendant le déroulement du conseil que Creek Mountain est attaqué à son tour par un détachement de tuniques commandé par le capitaine Stark.

Après une charge de cavalerie particulièrement violente et meurtrière, Stark fait incendier le village, malgré la résistance farouche opposée par Okayas et ses guerriers. Finalement, une fois les soldats repoussés, il ne reste plus aux sioux qu'à pleurer leurs morts et à reconstruire leurs tipis calcinés...

De son coté, Okayas déplore la mort de nombreux braves : il ne dispose plus que d'une soixantaine de guerriers. Malgré cela, il se dit fermement décidé à contre-attaquer et veut frapper ses adversaires au coeur même de leurs défenses : à Fort Tox.

Pour arriver à ses fins, Dents d'Ours a développé un plan de guerre qui repose sur sa connaissance basique des aspirations des hommes blancs. Contre toute logique, il veut provoquer la prochaine attaque des tuniques bleus (Peut-être va t'il falloir accélérer les événements en harcelant par exemple de petits groupes de soldats)...

Lors de cette ultime attaque, Okayas n'oppose qu'une résistance de principe et il offre une victoire facile aux tuniques. Fort de cela, les soldats de Stark se comportent comme de coutume et ils ramènent les femmes et les enfants rescapés au fort....

Le soir, les femmes sont distribuées aux soldats pour animer leur nuit. Les Squaw ont reçu pour mission de saouler leur partenaire voire de l'éliminer pour les plus courageuses d'entre elles. Au même moment, Okayas prévoit de lancer ses hommes pour une boucherie mémorable. Les joueurs qui le désirent peuvent parfaitement modifier le plan du Chef Sioux : il ne fera aucune difficulté puisqu'il voit en eux l'incarnation d'un Grand Esprit. Il acceptera immédiatement toute proposition intéressante. Par exemple, les PJ peuvent penser à utiliser le Condor Laconique pour donner l'assaut du Fort. Dans ce cas, il faut savoir que ce dernier mesure une cinquantaine de mètres et qu'il est susceptible d'emporter sans problème plus de trente passagers...

QUELQUES PRECISIONS

Concernant les armes qu'ils peuvent se procurer, les aventuriers ne trouveront évidemment pas les mêmes que celles qu'ils manient habituellement. Cependant une arme se rapprochant d'une arme maîtrisée par un PJ sera maniée au pourcentage initial minoré de 20%. Par exemple un homme maniant une hache de bataille à 79% ne pourra plus combattre qu'à 59% avec un tomahawk. Au Meneur de Jeu de définir d'autres équivalences.

Pour finir, concernant Prétorius et ses hommes, il est parfaitement envisageable qu'ils soient prisonniers du fort Tox. Ils ont entamé le rêve de l'autre coté du miroir. A charge pour le MJ d'évaluer quelle sera leur réaction en fonction des événements.

Il ne reste plus au MJ qu'à développer la phase de combat pour en faire une bataille épique, meurtrière et sanglante. En théorie, même avec le concours des PJ et du dirigeable, les Sioux doivent être vaincus. Mais on ne sait jamais, les aventuriers sont peut être réellement l'incarnation d'un Grand Esprit...

Fort Tox

Cet édifice de bois forme un carré de 60 mètres de coté. Il abrite une garnison d'une centaine de tuniques bleues placés sous le commandement du Capitaine Stark. Si ces hommes ne brillent pas par leur courage, ils sont en revanche équipés d'armes à feu redoutables. Pour couronner le tout, ils ont récemment reçu en dotation un tout nouveau modèle d'arme à répétition : une mitrailleuse Gatling.

Fort Tox a toutes les caractéristiques des forts de bois qui peuplent les vieux westerns. Sa place d'arme accueille un mat auquel flotte le fier étendard des États Unis d'Amérique. Disposé en U, plusieurs baraquements abritent les quartiers des soldats, ceux des officiers, les écuries, les entrepôts à vivre et le dépôt de munitions.

Le Capitaine John Stark

FOR 18 **CON** 15 **TAI** 15 **INT** 14 **POU** 15 **DEX** 16 **APP** 12 **PdV** 15 **MD** +1d6
Armure : Sans
Armes : Colt 62 %, 2d6+1 - Sabre de Cavalerie 79%, 1d6+2+MD.

Compétences : Équitation 88%, Esquiver 72%.

Stark est un homme à la rigidité militaire remarquable. Son regard vitreux, ses rides profondes et sa barbe taillée au millimètre en font l'archétype de l'officier froid et autoritaire. Ce rouquin, avide de charges de cavalerie sanglantes se laisse quelque fois déborder par ses penchants mégalomanes. Pour finir, sa folie suicidaire le rend particulièrement dangereux, pour ses adversaires, comme pour ses hommes.

Tunique bleue type

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 13 **INT** 13 **POU** 14 **DEX** 12 **APP** 12 **PdV** 13 **MD** +1d4
Armure : Sans
Armes : Winchester 51 %, 3d6 - Sabre de Cavalerie 55%, 1d6+2+MD.

Compétences : Équitation 64%, Esquiver 42%.

Ce ramassis de soldats incarne avec panache les tristes valeurs qui vont donner à l'Amérique son futur visage. Sans commentaire...

La cracheuse de mort

Sous ce surnom terrible se cache en réalité une mitrailleuse de type Gatling. Cette arme semi-automatique est constituée de 10 tubes assemblés pour former un barillet rotatif. Elle est montée sur trépied et est capable de tirer à une cadence de 1000 balles de 11 mm à la minute. Toutefois, le tir ne dure en réalité que quelques secondes, les tubes devant être fréquemment rechargés.

En terme de jeu, la Gatling est capable de tirer jusqu'à 20 balles par round ce qui est dévastateur. Les dommages occasionnés par chaque balle sont de 2D6+2. L'arme s'enraye sur un jet supérieur à 92 sur 1D100.

Les Pieds sur Terre mais la Tête Ailleurs

Comme nous l'avons vu, nos héros rêvent dans ce scénario. Compte tenu du réalisme des événements et des personnages, ils n'ont presque aucune chance de s'en rendre compte. Fort de ce constat, je conseille au Meneur de ne pas ménager ses PJ. Vous pouvez même les tuer sans que cela ait une conséquence réellement désastreuse sur leur carrière (hormis peut-être pour leur fierté).

La conquête de l'ouest fut une période sanglante et mouvementée de l'histoire américaine, jouez là comme tel. Cela nous amène naturellement à la conclusion de cette histoire. Les personnages ont plusieurs possibilités pour s'extraire de leur rêve (ou cauchemar, c'est vous qui voyez). Ils peuvent tout bonnement être tués pendant son déroulement (ce qui n'est pas la meilleure solution, je vous l'accorde). Dans ce cas ils quittent le rêve mais restent endormis jusqu'à ce que l'effet somnifère des Voiles du Souvenir s'estompe. Ils peuvent aussi survivre assez longtemps pour que l'effet des Voiles du Souvenir se dissipe de lui même, auquel cas c'est au Meneur de juger jusqu'où cela peut les entraîner.
Dans tous les cas nos héros vont se réveillent après 24 heures de sommeil au beau milieu du centre Translabo. Prétorius et ses mercenaires sont là eux aussi et ils sortent progressivement de leur sommeil. Bizarrement, cette nouvelle rencontre ne dégénère pas en bataille rangée mais plutôt en vaste réflexion scientifique entre Prétorius et Srogov. Les deux hommes ont (enfin) trouvé un terrain d'entente qui les place à présent sur le chemin des réconciliations. Une fois tout ce petit monde tombé d'accord, les deux scientifiques vont commencer à réparer le dirigeable, en utilisant le matériel entreposé dans le centre. Ce chantier peut s'étaler sur plusieurs jours durant lesquels il va encore falloir assurer leur protection contre quelques clans de mutants hostiles...
A l'issue des réparations, les sorciers emportent les précieux flacons restants. Ils comptent traduire les inscriptions des socles et étudier leur étrange contenu. Attention à ne pas briser un nouveau cylindre pendant le trajet...

De retour à Diociburg, Srogov va se féliciter ouvertement d'avoir choisi un tel parrain pour sa petite fille (ou peut être pas, c'est au Meneur d'apprécier...) Quand à Okayas, il va continuer, à travers son rêve, à mener une bataille sans relâche pour la liberté de son peuple.
Pour finir chaque aventurier ayant voyagé dans ce rêve progresse instantanément de 1d6% dans la compétence Monde Ancien.

Du Rêve à la Réalité

Ce scénario ne se veut pas enfermé dans une intrigue linéaire. Il se présente davantage comme une tranche de vie que comme une réelle aventure. Si le Meneur de Jeu estime que la conquête de l'ouest n'est pas une période satisfaisante à développer, il ne lui reste plus qu'à se munir d'une bonne encyclopédie et à écrire sa propre histoire à partir d'un autre flacon ; la chute de l'Empire Maya, l'époque des grands corsaires, ou une aventure en l'an mille étant quelques possibilités parmi beaucoup d'autres...